SCACCHI ASIATICI

Un'esplorazione approfondita dei millenari giochi di strategia: Shogi, Xiangqi, Janggi, Makruk

CALOGERO A. SALOMON

LIBRO GRATUITO & PROTEGGI I TUOI DIRITTI

CONDIZIONI DI CONDIVISIONE

CREATIVE COMMONS ATTRIBUZIONE - NON COMMERCIALE - NON OPERE DERIVATE 4.0 INTERNAZIONALE

Puoi condividere e diffondere liberamente il libro.
Devi citare sempre l'autore e il titolo originale.
Nessuno può vendere questo libro o usarlo a scopo di lucro.
Nessuno può modificare o trasformare il testo (es. traduzioni).

© 2026 CALOGERO ABDEL SALOMON / SCACCHI ASIATICI

Calogero A. Salomon

SCACCHI ASIATICI

LA
BATTAGLIA
DEI RE
金将
龍王
龍王
相手

Introduzione

Oltre le 64 Case – Un Viaggio nel Cuore della Strategia Orientale

Benvenuti. Se avete aperto questo libro, è probabile che condividiate una passione: l'amore per la sfida intellettuale, per la geometria sottile di un attacco ben congegnato, per la tensione silenziosa che si respira di fronte a una scacchiera. Forse siete scacchisti esperti, abituati a dominare le 64 case e a calcolare varianti complesse, alla ricerca di nuovi orizzonti tattici. O forse siete principianti assoluti, affascinati dai simboli misteriosi e dalle storie millenarie che circondano i giochi di strategia orientali, desiderosi di imparare da zero.

Qualunque sia la vostra spinta, siete nel posto giusto. Questo libro non è semplicemente un manuale di regole; è una porta d'accesso a mondi antichi e vibranti, dove la guerra simulata ha assunto forme straordinarie, brutali e incredibilmente raffinate. È un invito a varcare i confini del Re occidentale per scoprire che il "Nobil Giuoco" ha dei fratelli d'Oriente, ognuno con la propria anima, la propria filosofia e il proprio, unico, genio strategico.

Per secoli, il mondo occidentale è rimasto ampiamente all'oscuro della ricchezza degli Scacchi Asiatici. Mentre in Europa si affinavano la teoria delle aperture e i finali, in Asia fiorivano varianti che, pur condividendo un antenato comune. Il Chaturanga, evolvevano in direzioni sorprendenti. Questo volume raccoglie per la prima volta in un unico percorso organico in lingua italiana i quattro pilastri della strategia asiatica:

Xiangqi (Scacchi Cinesi): La battaglia epica per eccellenza. Un Fiume divide la scacchiera, il Cannone spara oltre le linee e il Generale nemico è intrappolato nel suo Palazzo. È il gioco della posizione pura,

della tensione costante, dove ogni pezzo ha un ruolo tattico specifico e potente.

Janggi (Scacchi Coreani): Fratello dello Xiangqi ma con un'anima selvaggia. Con pezzi che saltano e un'impostazione che permette una libertà di movimento senza pari, il Janggi è dinamico, imprevedibile e mette alla prova ogni vostra certezza tattica.

Makruk (Scacchi Thailandesi): Forse l'antenato più prossimo alle radici comuni, dove la lentezza è forza. Un gioco di sottigliezza e pazienza, considerato dai Grandi Maestri uno dei test di logica più puri esistenti, che vi insegnerà il valore di ogni singola mossa.

Shogi (Scacchi Giapponesi): L'unico gioco al mondo dove i pezzi catturati non muoiono, ma cambiano bandiera e "paracadutano" nuovamente in campo. Una dinamica frenetica che elimina il concetto di patta e rende ogni finale una corsa contro il tempo senza respiro.

Perché un unico libro?

La forza di questo testo risiede nella sua visione d'insieme. SCACCHI ASIATICI vi offre un viaggio guidato e coerente. Ma per chi desidera approfondire in queste varianti, vi invito ad acquistare i libri che ho pubblicato di ogni gioco.

Per il Principiante: Questo libro è un maestro paziente. Ogni gioco è introdotto da zero, con regole chiare, diagrammi esplicativi e un approccio progressivo che vi porterà a comprendere le basi della strategia senza sentirvi sopraffatti. Non serve alcuna conoscenza pregressa; solo curiosità e la voglia d'imparare.

Per lo Scacchista Esperto: Imparare uno scacco asiatico non significa abbandonare i classici. Al contrario, è il modo migliore per arricchire la propria mente. Scoprirete geometrie tattiche inedite, imparerete a valutare il materiale e la posizione in modi nuovi e svilupperete una

flessibilità mentale che tornerà utile anche sulla scacchiera occidentale. È l'equivalente per un atleta di allenarsi in una disciplina diversa per migliorare la propria performance principale.

Un fatto vero, sarebbe che per molte persone al mondo, gli scacchi classici, sono il gioco massimo e il più conosciuto, ma la mia intenzione e di mostrare che esistono altre varianti scacchistiche, che nella mia opinione personale, ti fanno pensare molto di più. Delle varianti poco conosciute nel mondo occidentale. Vorrei chiarire che non sono e non mi considero un esperto di questi giochi, non sono un giocatore professionista, sono un semplice appassionato che ha scelto qualcosa di diverso a quella monotonia.

Questo libro ha come finalità, dare una piccola occhiata a queste quattro varianti, una introduzione se desiderate chiamarla così, ma se volete approfondire un po' di più, come strategie, aperture, ecc. Vi invito acquistare i libri che ho pubblicato prima, dove spiego di più questi e altri argomenti di queste varianti.

Un fatto molto importante è che di questi quattro varianti scacchistiche, solo possiamo trovare pochi libri in altre lingue, di solito in inglese, ma come al solito sono libri di base, non esistono libri di aperture o strategie tradotti e pubblicati, di solito per gli scacchi occidentali, possiamo trovare una marea di questi libri, ma per queste quattro varianti non è cosi, tanto meno in italiano, per questo motivo i libri che ho fatto per spiegare queste quattro varianti sono i primi e unici in lingua italiana.

CAPITOLO 1

ORIGINI DEGLI SCACCHI

L'origine del gioco degli scacchi è un mistero non del tutto risolto, anche se sembra che gli scacchi siano stati inventati in India.

La prima menzione conosciuta dell'origine di questo gioco si trova nel poema persiano Shahnameh (Libro dei Re) del poeta Fedroussi. Secondo quest'autore il gioco ebbe origine da una disputa per il trono di Hind (India) tra i fratelli Gav e Talhand. Talhand morì in battaglia e sua madre rimproverò Gav per averlo ucciso.

Per dimostrare la sua innocenza, ricostruì la battaglia utilizzando pezzi d'avorio dove rappresentava le quattro unità combattenti: fanteria, cavalleria, elefanti e carri.

Allo stesso modo, esiste un'altra leggenda secondo la quale un uomo saggio, Sissa, propose un gioco a un re dell'India, il re Belkib, il quale

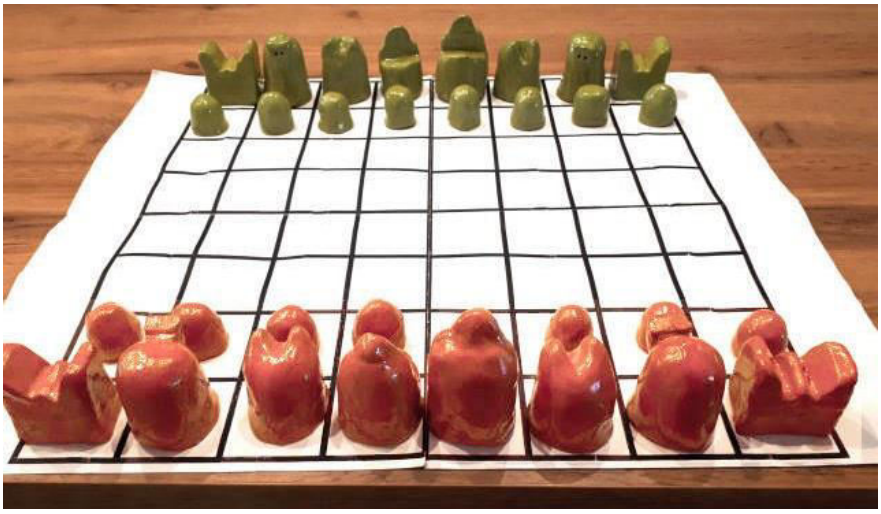
offriva una ricompensa in cambio di un qualche tipo di distrazione. In cambio del gioco, Sissa chiese un chicco di grano sulla prima casella del tabellone. Poi due sopra il secondo e così via raddoppiando la quantità. Il re accettò ma fatto i calcoli scoprì che nell'ultima cassetta avrebbe dovuto depositare né più né meno di nove miliardi di chicchi di grano.

Indipendentemente da ciò che dicono queste leggende, sembra vero che l'origine del gioco risieda nel Chaturanga, inventato da Sissa, in India nel VI secolo . Il nome del gioco significa "quattro divisioni o quattro membri", con riferimento ai quattro pezzi che simboleggiano le unità dell'esercito indiano : fanteria (pedoni), cavalleria (cavalli), elefanti (alfieri) e carri (torri).

CHATURANGA

Questa diversità potrebbe essere dovuta in parte alle grandi rotte commerciali eurasiatiche (come la Via della Seta) e agli imperi musulmani

del Medioevo. Sembra che dall'India il gioco abbia continuato a svilupparsi ed evolversi in Cina. Infatti, intorno agli inizi del VII secolo, sembra che il gioco si sia diffuso anche in altre zone come la Russia o la Persia. Inoltre, i persiani lo chiamavano Shatranj.



SHATRANJ

A differenza degli scacchi occidentali dove il primo giocatore o meglio dire il giocatore che inizia è il bianco e dopo il nero, negli scacchi asiatici si utilizza il colore roso (tranne lo shogi), e sarà il giocatore roso chi inizia la partita

Nei prossimi capitoli vedremo le varianti asiatiche nel seguente ordine: Makruk, Xiangqi, Janggi e Shogi. Ho deciso iniziare col Makruk per il fatto che è la variante più vicina agli scacchi classici che conosciamo, ma con qualche piccola variazione allo stesso tempo.

CAPITOLO 2

MAKRUK

Il Makruk conosciuto anche come scacchi thailandesi, il quale è la variante più vicina e simile agli scacchi occidentali. Questo gioco ha come origini il gioco indiano Chaturanga dal quale sono uscite tutte le varianti degli scacchi che conosciamo oggi. Ma il Makruk non solo è popolare in Thailandia, ma anche in Cambodia.

Nel XVI secolo, Thailandia entra in contatto con altre nazioni, fra le prime abbiamo quella indiana e cinese, dopo i primi occidentali che hanno stabilito contatto sono stati commercianti portoghesi con Siam (vecchio nome del paese).

Si crede che alcune regole del Makruk siano state influenzate dall'arrivo di stranieri, ma questo è solo una teoria per il fato che il Makruk si giocava dal secolo precedente nel paese.

Nel 1350 d.C. il re Ramadhibodi I, conosciuto come il re U-Uhong, salì al potere e stabilì la sua capitale ad Ayudtaya e fu durante questo periodo che il makruk poteva essere apparso per la prima volta come gioco nella corte reale di Siam; ma anche il popolo aveva imparato a giocare il makruk, così le presone avevano trovato un modo interessante per passare il tempo dopo la raccolta del riso.

Ma il makruk non solo si gioca in Thailandia, ci sono altri paesi come Cambodia, dove è chiamato Ouk Chatrang, il quale ha delle regole leggermente diverse.

Molte persone considerano che il makruk sia un gioco molto interessante, soprattutto col suo equilibrio e dinamica; il suo ritmo è leggermente più lento e in questo è simile allo shogi, ma anche è più strategico degli scacchi classici.

SCACCHIERA

Il materiale utilizzato per il materiale utilizzato per il makruk, sarebbe una scacchiera uguale a quella utilizzata negli scacchi occidentali, ma da differenza di questa ultima, la scacchiera per il makruk, le caselle non hanno dei colori.

Un'altra caratteristica della scacchiera per il makruk, sarebbe che ha due lati per mettere li i pezzi che sono stati mangiati (anche lo shogi utilizza dei tavolini a fianco per mettere i pezzi).

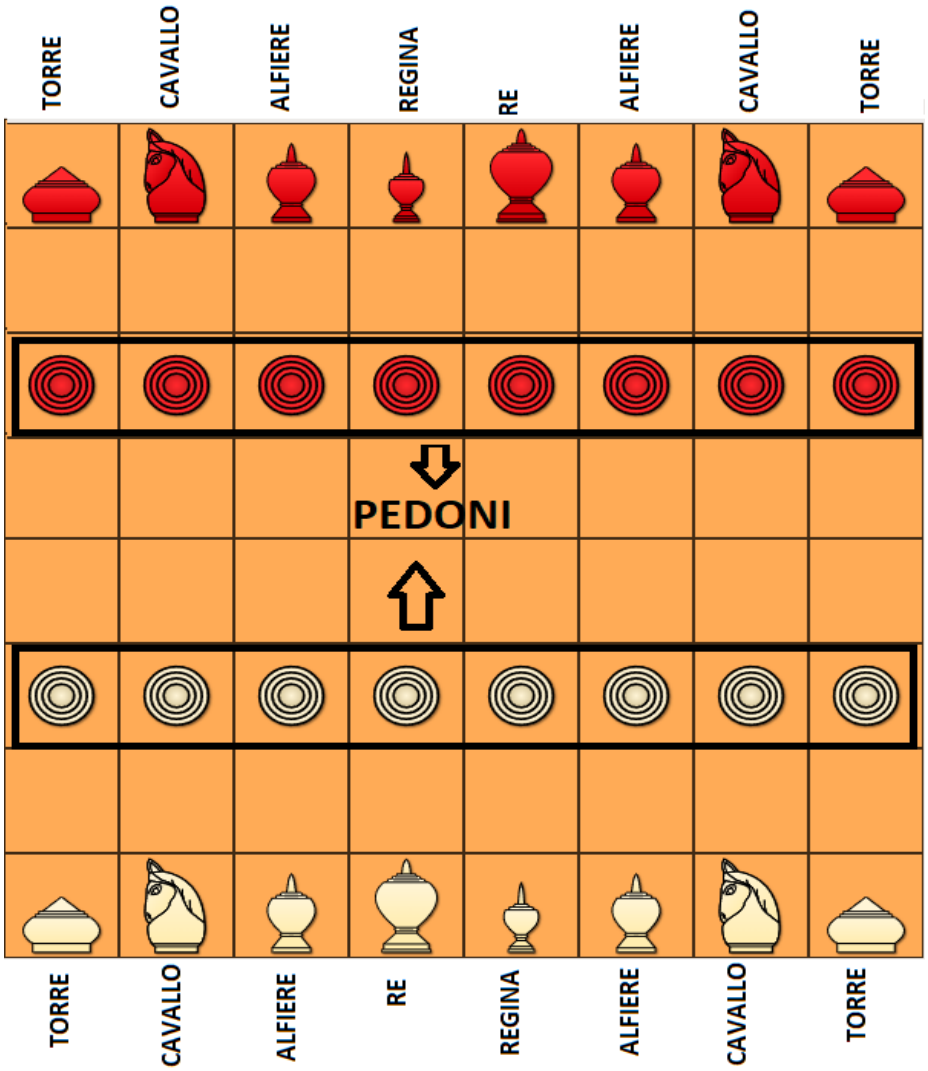
Nella seguente immagine possiamo vedere come è fata una scacchiera classica per il makruk.

PEZZI

Come negli scacchi, il makruk ha un totale di 32 pezzi, hanno gli stessi nomi ma cambia la forma di ogni pezzo, come possiamo vedere nella seguente immagine.

POSIZIONE DEI PEZZI

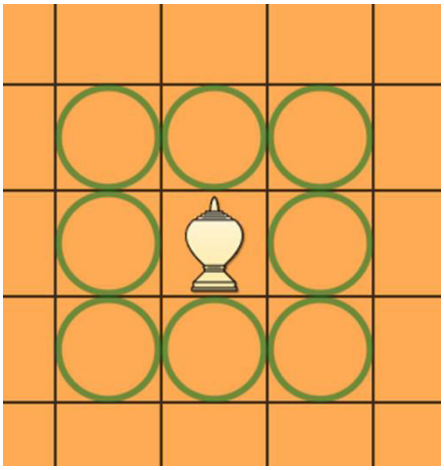
Nella seguente immagine possiamo vedere che i pezzi per il makruk hanno la stessa posizione che quelli degli scacchi occidentali, tranne i pedoni che vanno a occupare una traversa avanti. In tutte le varianti degli scacchi asiatici, i pedoni si trovano una traversa avanti da quella utilizzate per gli scacchi occidentali.



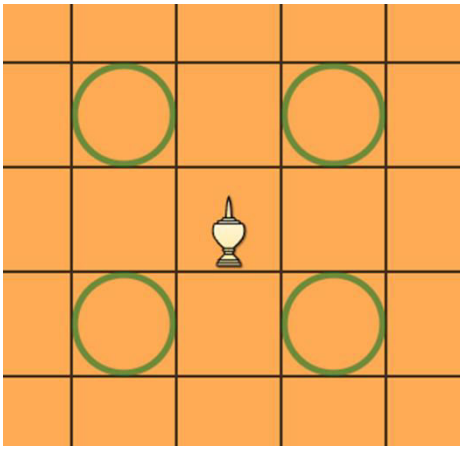
MOVIMENTI

Adesso vedremo quali sono i movimenti di ogni pezzo utilizzato nel makruk. Vedrete allo stesso tempo le sue differenze con quelli degli scacchi occidentali.

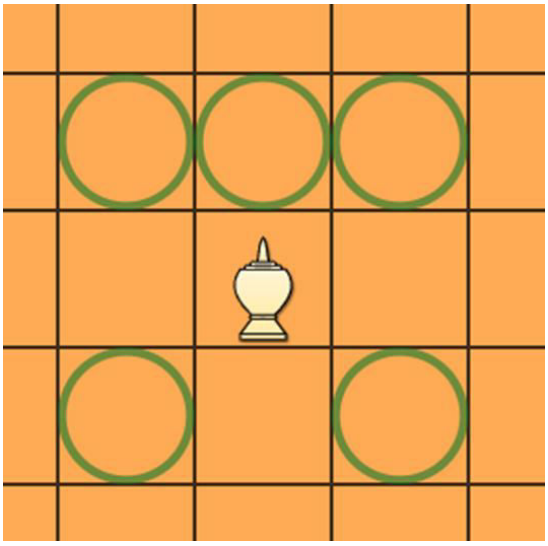
-KHUN (RE) ขุน: Il Khun o re, si muove come quello degli scacchi classici, una casella ortogonalmente o diagonalmente.



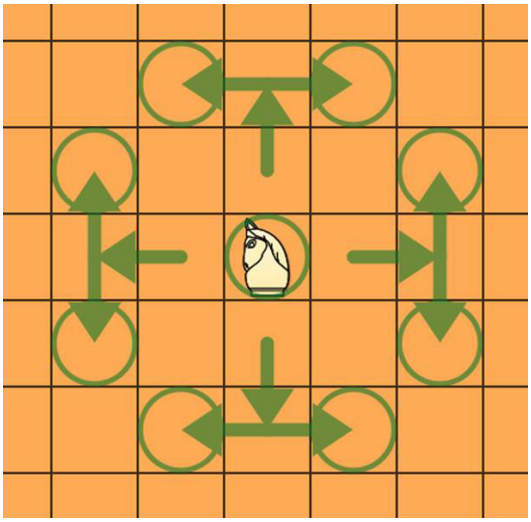
-MET (REGINA / DONNA) เม็ด: La regina è un pezzo relativamente debole che si muove solo di una casella in diagonale.



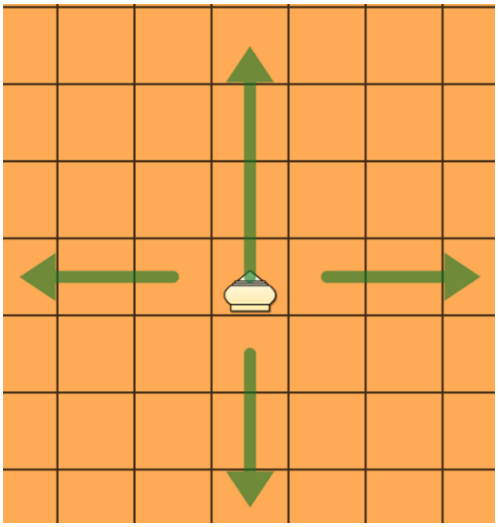
-KHON (ALFIERE) โคน: L'alfiere si muove di una casella in diagonale o di una casella in avanti, proprio come il generale d'argento nello shogi.



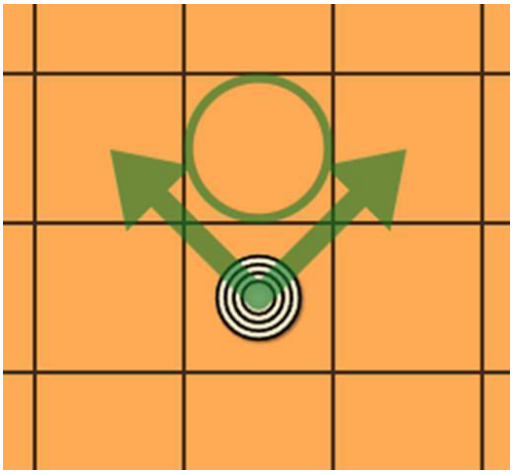
-MA (CAVALLO) ม้า: Il cavallo si muove esattamente come negli scacchi.



-RUA (TORRE) เรือ: La torre si muove esattamente come negli scacchi.

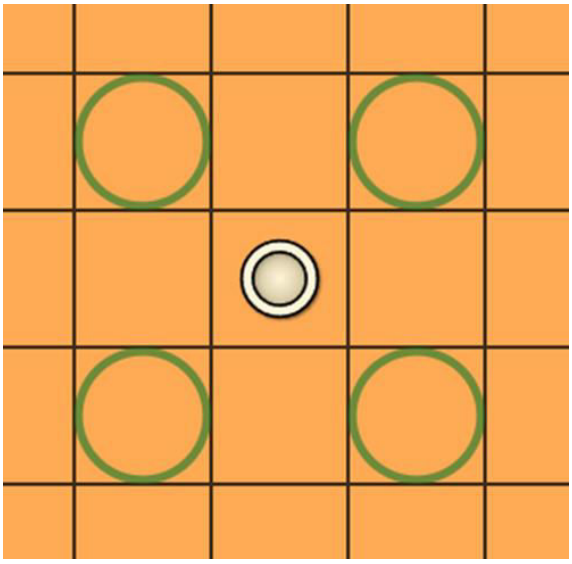


-BIA (PEDONE) เบี้ย : Il pedone si muove e attacca come negli scacchi. Tuttavia, non esiste una prima mossa a due passi. Nella seguente immagine vedremo che il cerchio ci indica verso dove si muove e le frecce verso dove mangia.

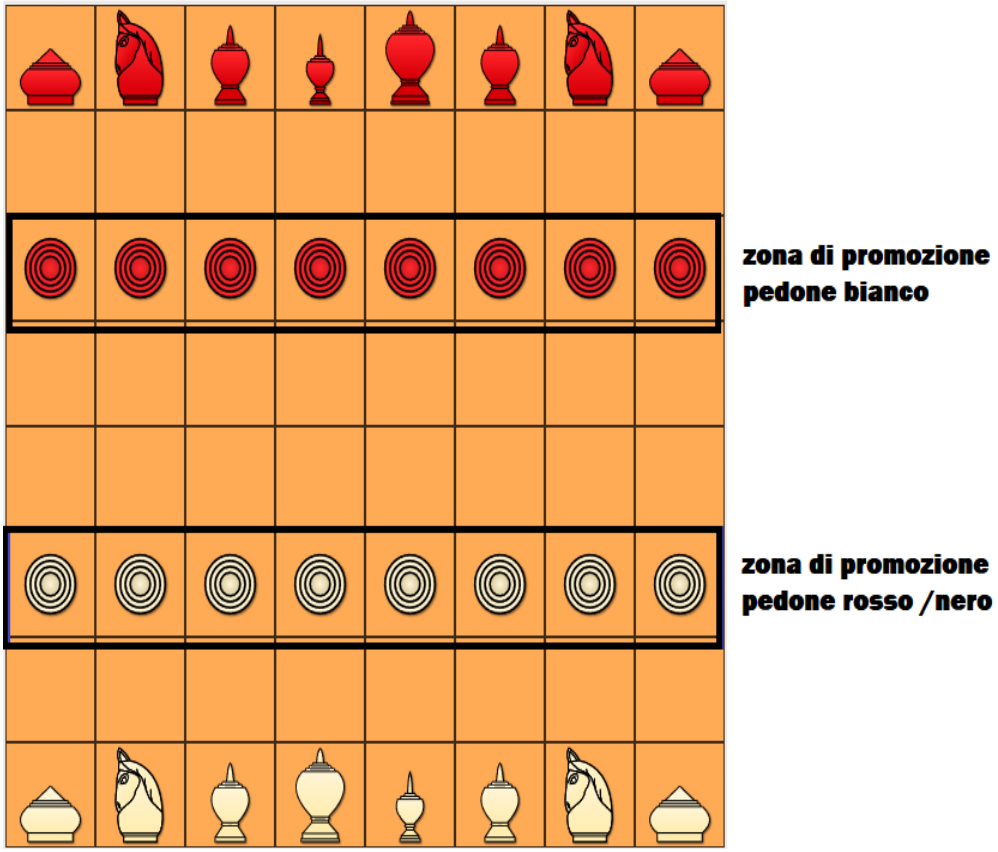


Una cosa in comune che ha il pedone e quello dello shogi, sarebbe che entrambi fanno la promozione una volta che arrivano nella zona nemica, qui il pedone sarà capovolto.

Nella seguente immagine vedremo il pedone promosso, ma vediamo anche che c'è una differenza nel disegno da quello non promosso; questo pedone promosso si muove e mangerà come la regina. Il pedone promosso sarà chiamato BIA-NGAI เบี้ยหงาย.



Nella seguente immagine, vedrete la zona di promozione per ogni giocatore.



SCACCO E SCACCO MATTO

Per capire chi ha vinto la partita, allora si fa lo scacco matto, così come si fa negli scacchi classici, dove il re vieni messo in una posizione dove sarà catturato e non ha più possibilità di sfuggire, né catturare il pezzo nemico, spostare il re in una casella sicura, ecc.

Se, tuttavia, il giocatore scopre che qualsiasi mossa che fa metterà in scacco il suo re, ma al momento non è in scacco, si tratta di una situazione di stallo e la partita è patta.

CAPITOLO 3

XIANGQI

Parlare delle origini dello Xiangqi sarebbe un po' difficile, perché nessuno sa di preciso quando è stato fatto questo gioco, chi lo ha inventato, dove, ecc. Possiamo trovare diverse ipotesi che cercano di spiegare l'origini dello Xiangqi, fra le più conosciute abbiamo:

PRIMA IPOTESI

Dicono che l'invenzione dello Xiangqi è stata fatta dall'imperatore Shennong Yan o un prototipo di questo ma che è stato perfezionato

molti anni dopo dal primo ministro Niu Sengru della dinastia Tang e si crede che questa modifica sia la forma attuale dello Xiangqi.

SECONDA IPOTESI

In questa seconda ipotesi dicono che sia stato l'imperatore Huang Di, conosciuto anche come l'Imperatore Giallo, questa ipotesi è stata suggerita dallo studioso della dinastia Ming, conosciuto come Chao Buzhi, lui diceva che Huang Di aveva utilizzato animali nelle guerre, ma era l'elefante il re di questi animali, per questo motivo si chiama anche Il gioco dell'elefante.

TERZA IPOTESI

In questa terza ipotesi, si dice che era stato l'imperatore Yu Shun, il quale aveva un fratellastro che aveva come nome Xiang, il quale era un po' indisciplinato, così Yu Shun decide di creare il gioco, per educare suo fratellastro e in onore a lui aveva chiamato il gioco come Xiangqi.

Ci sono altre ipotesi o teorie per quanto riguarda l'origine dello Xiangqi come quella del re Wu di Zhou, la contesa Chu Han, il generale Han Xin o quella dello stratega e politico militare cinese Zhang Liang, ma non parleremo di queste ipotesi.

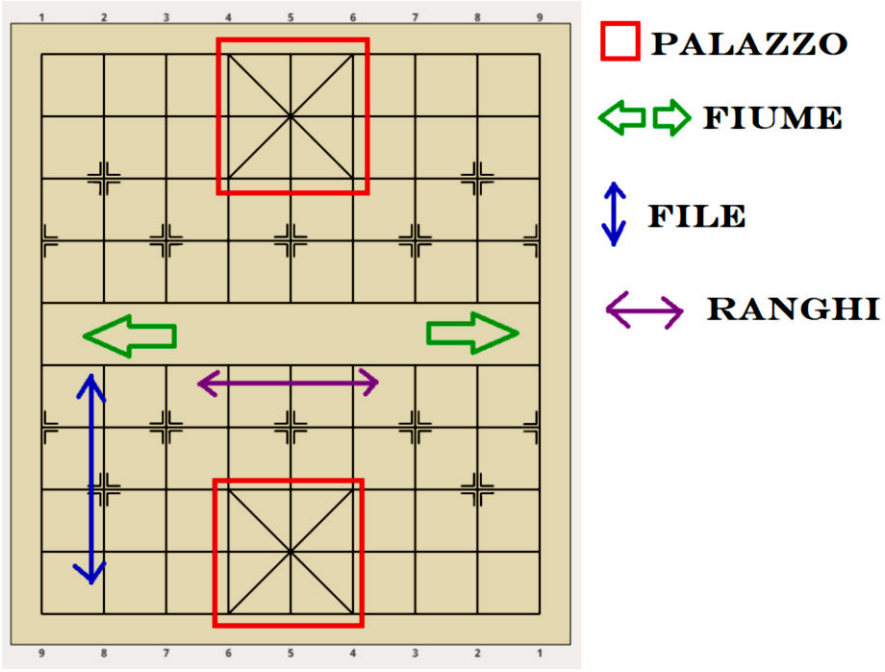
SCACCHIERA

La scacchiera del Xiangqi ha una forma rettangolare, ha un totale di 9 (verticali) intersezioni per 10 (orizzontali) e così abbiamo un totale di 90 intersezioni. I pezzi non vengono posizionati nei quadrati che si formano, ma si nelle intersezioni e si muovono attraverso queste, le intersezioni vengono chiamate anche punti.

Nella scacchiera possiamo trovare un lato per ogni giocatore e nel centro una divisione chiamata fiume (gli elefanti non possono attraversare questo fiume); di solito in molte scacchiere per lo Xiangqi, possiamo trovare un versetto in cinese **楚 河** 汉 **界**

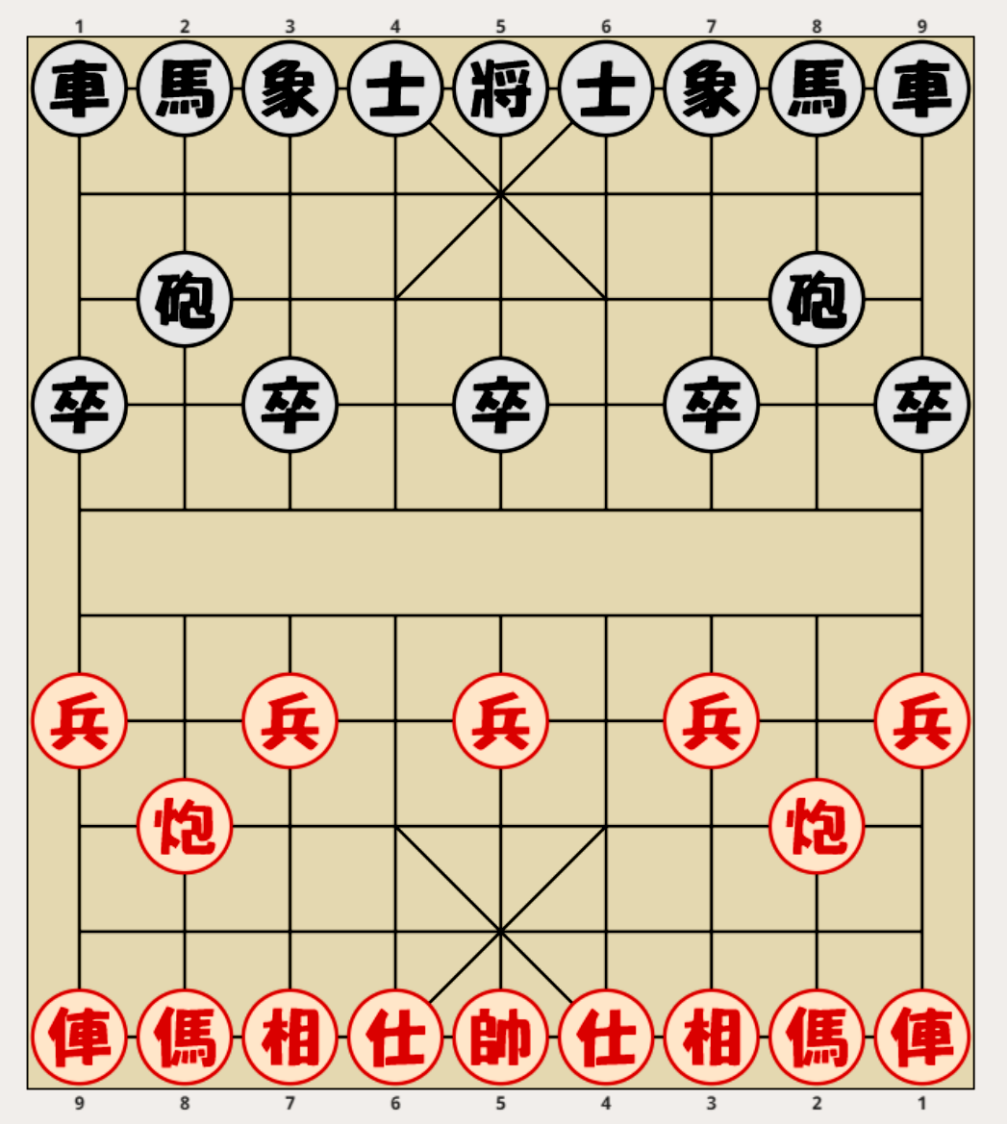
Le linee verticali nella scacchiera sono chiamate File e quelle orizzontali Ranghi. Possiamo trovare in ogni lato un quadrato dove si può vedere una X dentro, questo quadrato è conosciuto come il palazzo, qui si trovano i consiglieri e il generale (re negli scacchi classici) ma questi pezzi non possono uscire dal palazzo.

Possiamo trovare anche alcune intersezioni che hanno segni extra, questi segni ci aiutano a distinguere dove vengono posizionati i pedoni e cannoni.



Le file sono numerate da destra a sinistra rispettivamente al colore, per il fatto che nello Xiangqi così come negli scacchi classici i giocatori hanno due colori, nero e rosso, questi numeri vanno dal 1 fino il 9.

Dobbiamo ricordare che nello Xiangqi che il giocatore che inizia la partita è quello rosso, adesso vedremo come è una scacchiera per lo Xiangqi prima della partita.



PEZZI

Nel gioco dello Xiangqi possiamo trovare un totale di 32 pezzi (16 pezzi per ogni giocatore), di solito hanno due colori (nero e rosso) ma questo può cambiare, dipende da quello che avete acquistato.

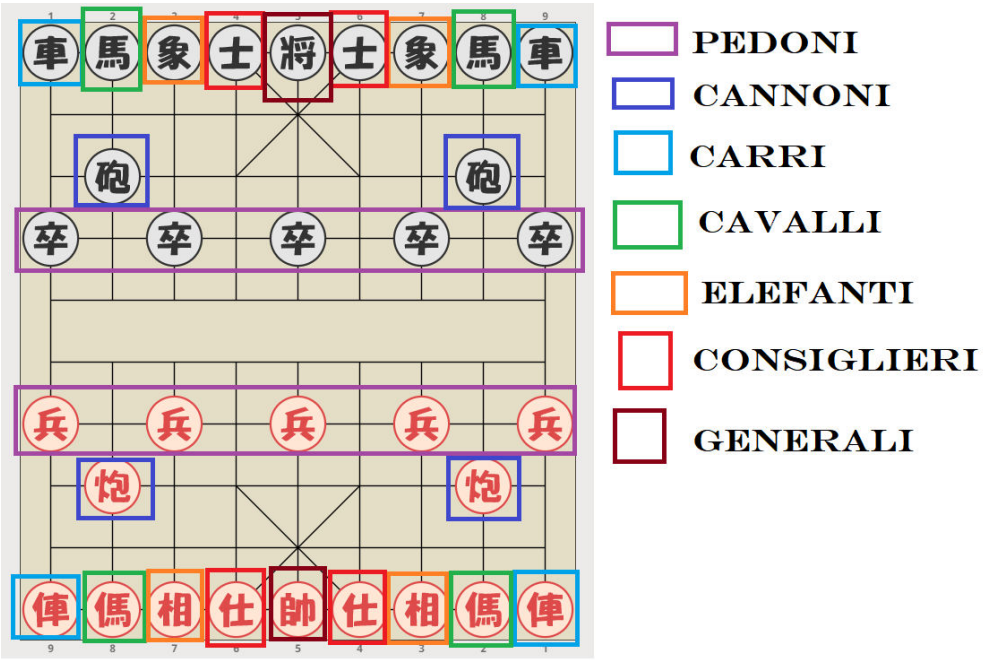
Ogni giocatore avrà i seguenti pezzi: un generale (re), due consiglieri (chiamati anche mandarini), due elefanti, due cavalli, due carri, due cannoni e cinque pedoni (chiamati anche soldati).

Ma vediamo come sono fatti questi pezzi:

Per le persone che iniziano a giocare lo Xiangqi diventa un po' difficile iniziare a imparare questo gioco, per il fatto che si fa un po' di fatica riconoscere i pezzi, ma non è una cosa impossibile, quello che potete fare è di guardare ogni pezzo e ripetere loro nomi o in tutto caso potate acquistare un set di Xiangqi che non coste molto (oggi per meno di 3

euro si possono acquistare dalla Cina) e scrivere i loro nomi tradotti, questo aiuterà molto i futuri giocatori.

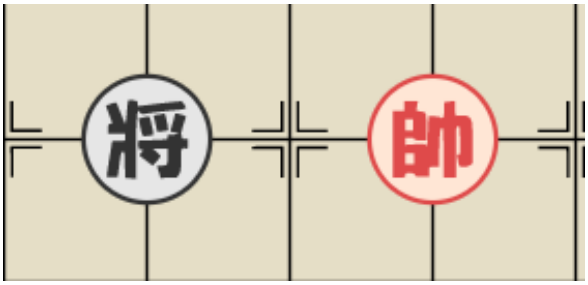
Adesso vedremo come vengono posizionati i pezzi e dove:



MOVIMENTI

Adesso vedremo come si muovono i pezzi dello Xiangqi e come fanno la cattura.

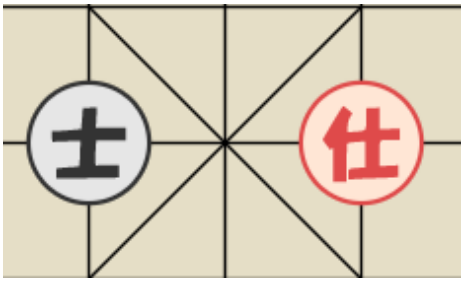
-GENERALE: Il generale è il pezzo più importante di questo gioco, così come negli altri giochi (scacchi, shogi, ecc.), quello che si vuole fare è lo scacco matto. Il generale si trova dentro il palazzo e non lo può mai lasciare, anche è considerato un pezzo molto forte per il fatto che c'è una regola speciale, la quale non consente a due generali di guardarsi direttamente, deve esserci sempre un altro pezzo che li copre.



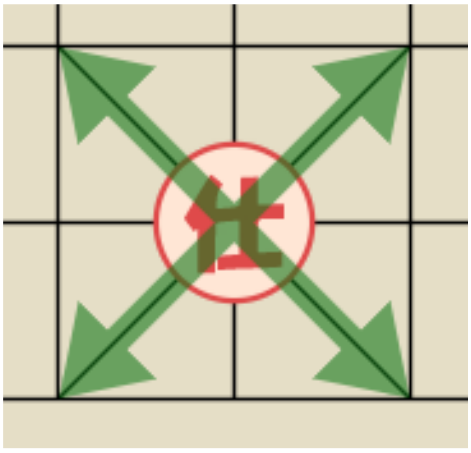
Il generale si può muovere solo di un passo sia in orizzontale come verticale, mai in diagonale. Nella seguente immagine potete vedere le frecce in colore verde, queste ci dicono verso dove si può muovere il generale e quelle X in rosso ci fanno sapere dove non si può muovere.

Quando un pezzo qualsiasi entra nel palazzo, il generale lo può catturare sempre che si trovi nei punti dove si può muovere.

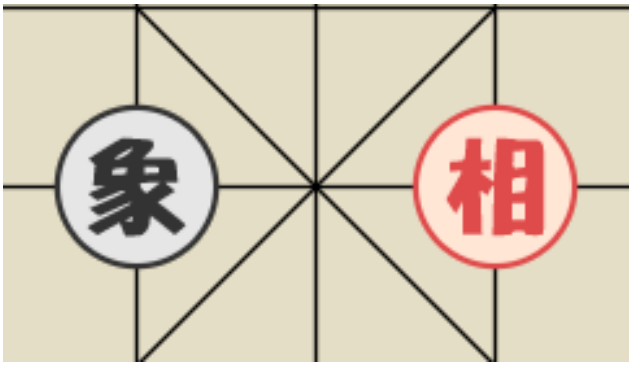
-CONSIGLIERE: Il consigliere si troverà sempre a fianco del generale, ci sono due consiglieri per ogni giocatore, questo pezzo è conosciuto anche come mandarino. Questo pezzo non può mai lasciare il palazzo. La sua funzione è proteggere il generale.



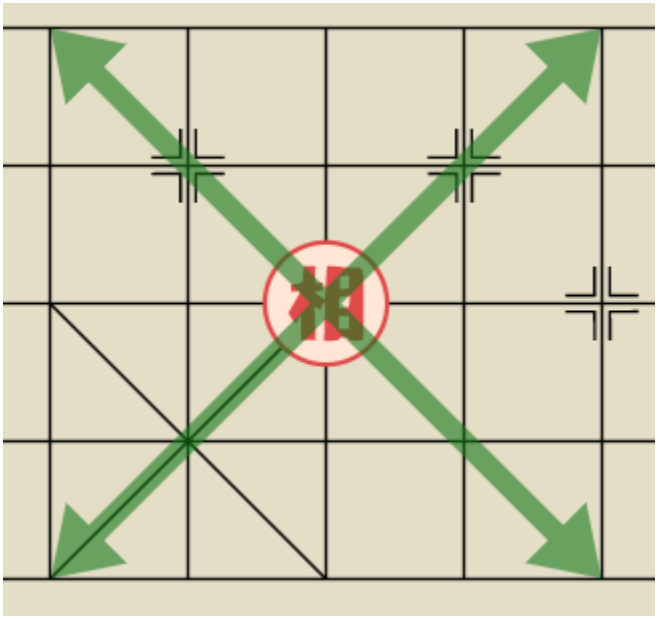
Il suo movimento è in diagonale ma solo di un passo, sia sopra che sotto e solo catturerà i pezzi cercano di entrare nel palazzo.



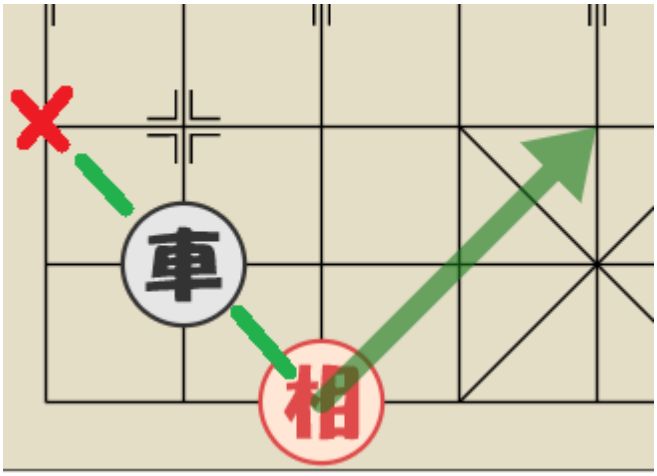
-ELEFANTE: Gli elefanti si trovano sempre al fianco dei consiglieri, ogni giocatore ha due elefanti. L'elefante è considerato un pezzo difensivo, non può mai attraversare il fiume.



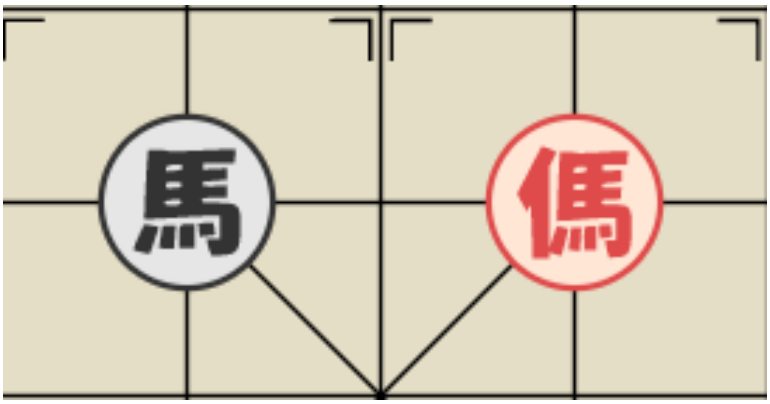
L’elefante si può muovere di due passi in diagonale, sia sopra che sotto.



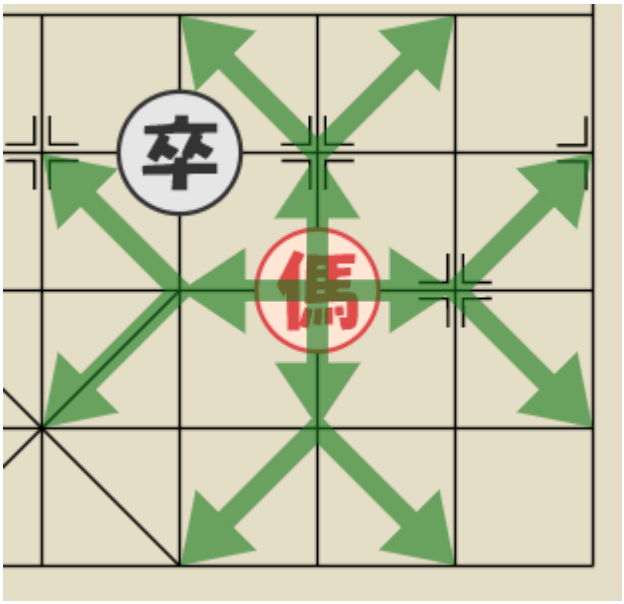
Uno dei problemi che ha l’elefante sarebbe che non può saltare i pezzi e finisce bloccato, sia dai pezzi contrari come dai propri pezzi, questo blocco è conosciuto come l’occhio dell’elefante. Come possiamo vedere nell’immagine di sotto, l’elefante è bloccato da un pezzo contrario ma si può muovere verso la sua destra.



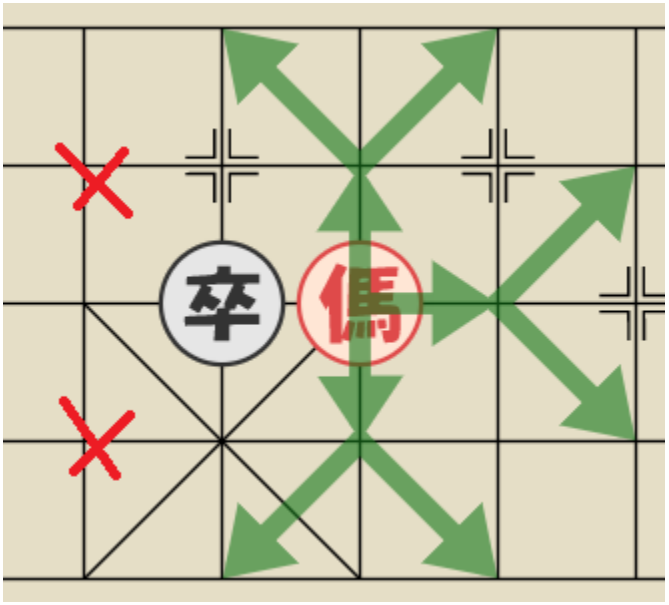
-CAVALLO: Il cavallo si trova sempre a fianco l'elefante. Ma come possiamo vedere nell'immagine di sotto, il carattere scritto nel cavallo nero è ugual all'alfiere nello Shogi.



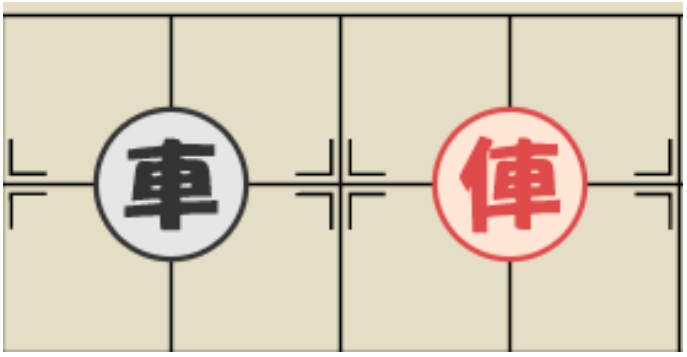
Il cavallo nel Xiangqi si muove simile che suo cugino negli scacchi classici.



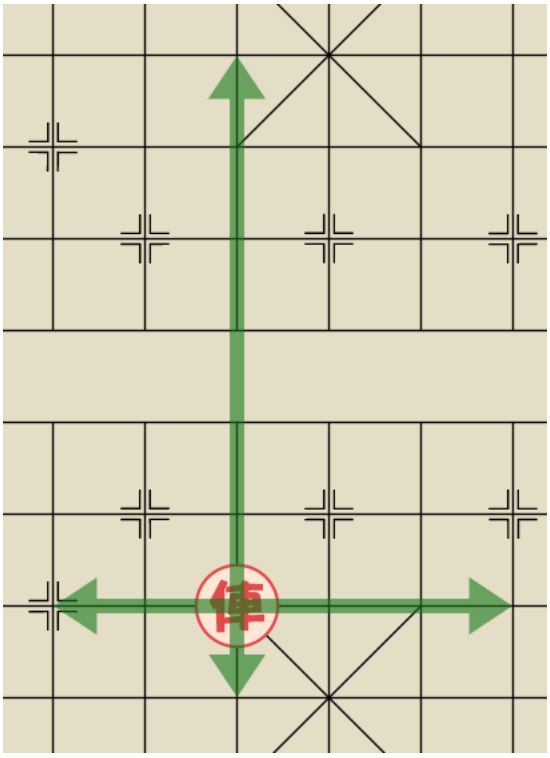
Uno dei problemi che ha il cavallo è che non può saltare se c'è un pezzo contrario nella sua strada e così finisci per essere bloccato, quando questo accade dicono che la gamba del cavallo è stata bloccata.



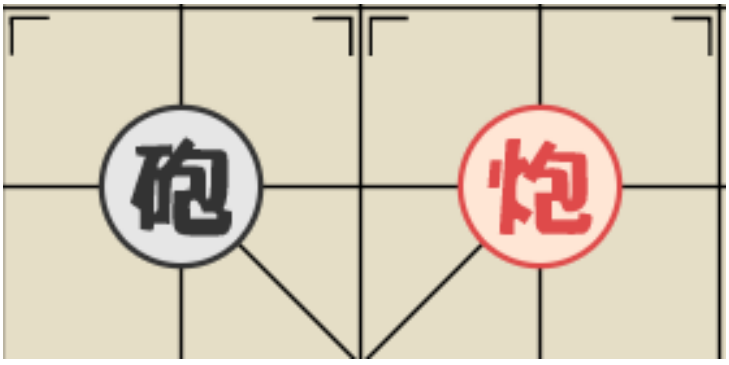
-CARRO: Il carro, chiamato anche torre è uno dei pezzi più forti.



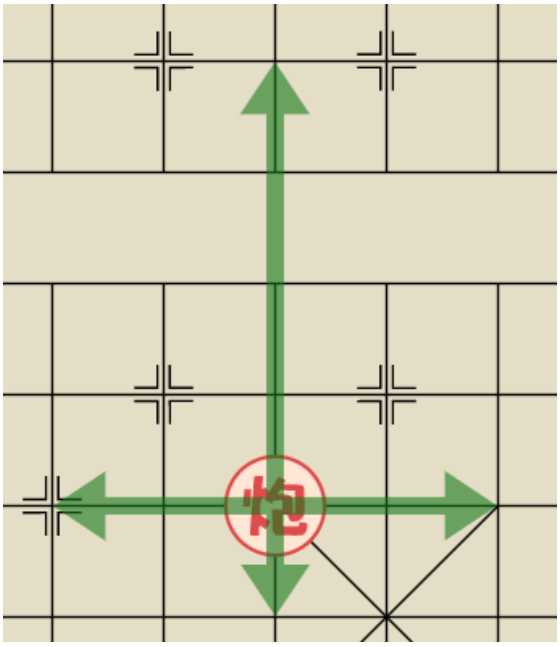
Il carro si muove uguale che suo cugino negli scacchi classici, per questo motivo è chiamato anche torre, non ha nessun limite per muoversi. Per catturare basta che un pezzo contrario si trovi nella sua strada.



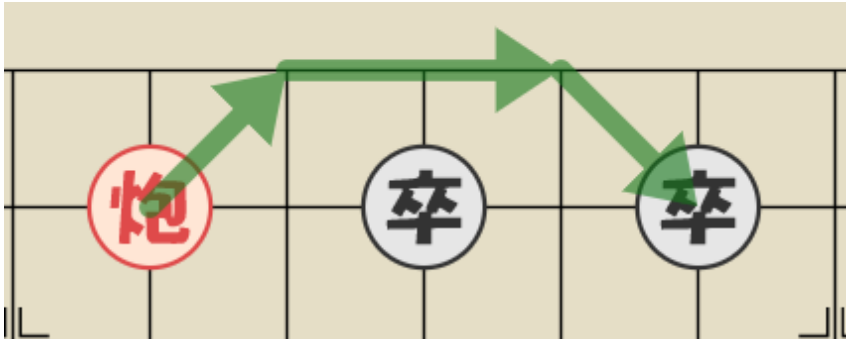
-CANNONE: Il cannone è uno dei pezzi caratteristici che si trova solo nel Xiangqi, il cannone è un pezzo molto potente all'inizio del gioco ma secondo si perdono i pezzi, questo perde piano piano la sua forza.



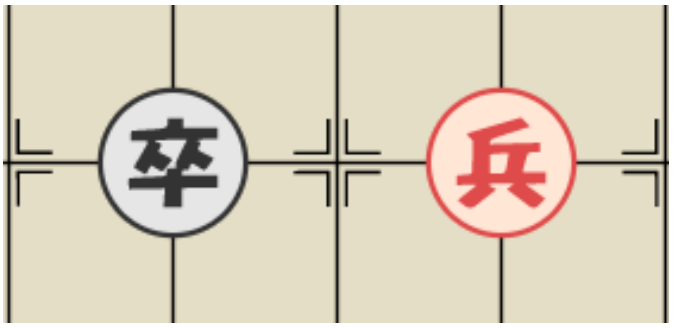
Il suo movimento è uguale al carro.

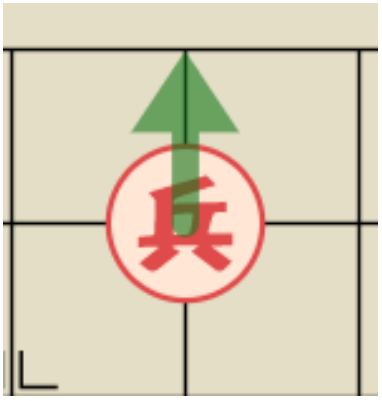


Come avevamo detto, il canno è un pezzo unico che si trova nel Xiangqi e ha una maniera particolare di cattura anche, così il cannone per catturare un pezzo nemico, salta un pezzo (sia proprio o nemico) e va a catturare il pezzo seguente.

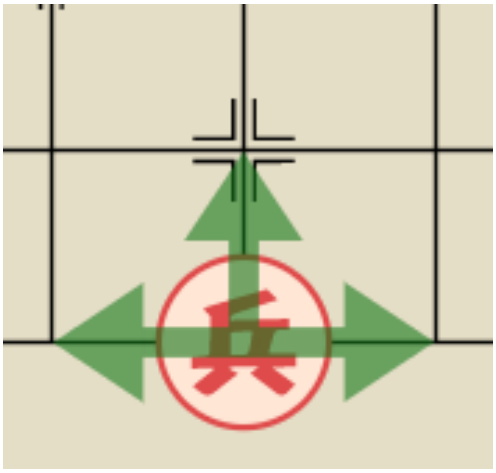


-PEDONE: Il pedone si muove un passo in avanti ma prima di attraversare il fiume e catturerà un altro pezzo così.





Dopo che il pedone ha attraversato il fiume guadagna un movimento, che sarebbe di spostarsi verso la destra e sinistra e catturerà i pezzi nemici così.



CAPITOLO 4

JANGGI

Come tutte le varianti degli scacchi, lo Janggi ha sue origini nel gioco indiano Chaturanga, lo Janggi è chiamato scacchi coreani, è un gioco da tavolo di strategia popolare nella penisola coreana, il quale deriva da Xiangqi (scacchi cinesi).

Così la romanizzazione del nome è stata fatta da WH Wilkinson e HJR Murray, ma il vero significato del nome sarebbe Gioco dei Generali, come nello Shogi (Scacchi giapponesi).

Sappiamo che la prima menzione dello Janggi è dovuta a Jan ang Yu (1587 – 1638), ma il primo che fa conoscere questo gioco, è stato Stewart Culin nel 1895.

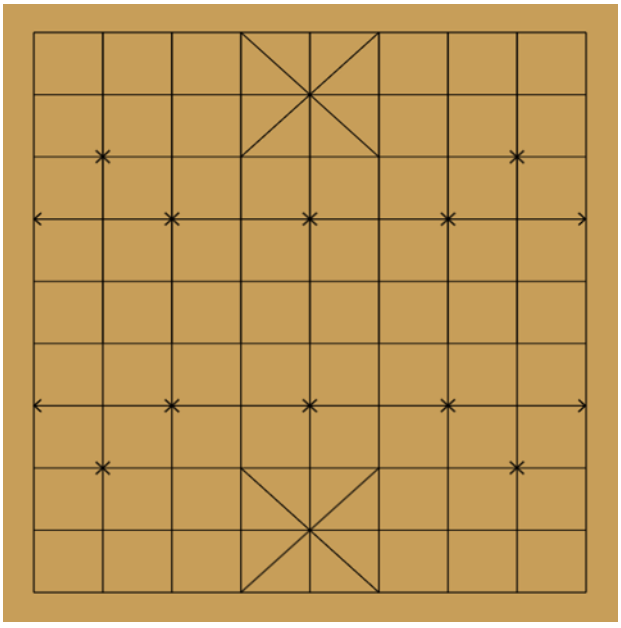
Sappiamo che lo Janggi è stato derivato dallo Xiangqi, per questo motivo certe persone dicono che lo Janggi sia una variante dello Xiangqi.

Tra l'altro i pezzi e la scacchiera utilizzata per lo Janggi sono quasi uguali a quelli utilizzati nello Xiangqi.

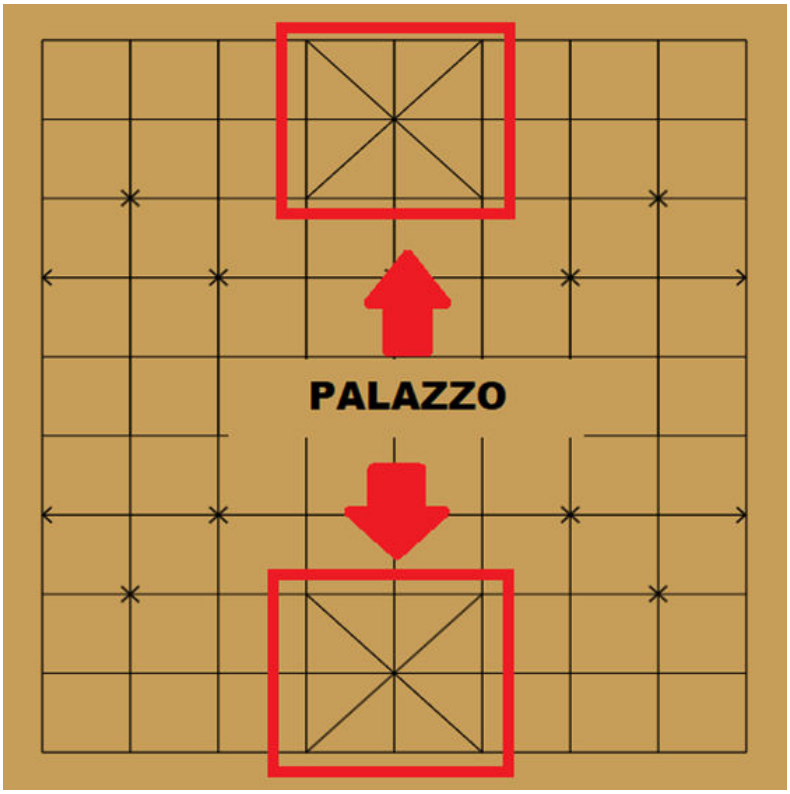
SCACCHIERA

La scacchiera utilizzata nello Janggi è quasi uguale a quello utilizzato nel Xiangqi, tranne che quella per lo Janggi non ha il fiume in mezzo, cosa che è possibile trovare nel Xiangqi.

Nella immagine seguente possiamo vedere co-me è una scacchiera utilizzata per lo Janggi.



Così la scacchiera per lo Janggi è composta da 90 intersezioni di 9 file verticali e 10 righe orizzontali e ad ogni estremità c'è un palazzo di 3x3, delimitato da linee diagonali, come nello Xiangqi.



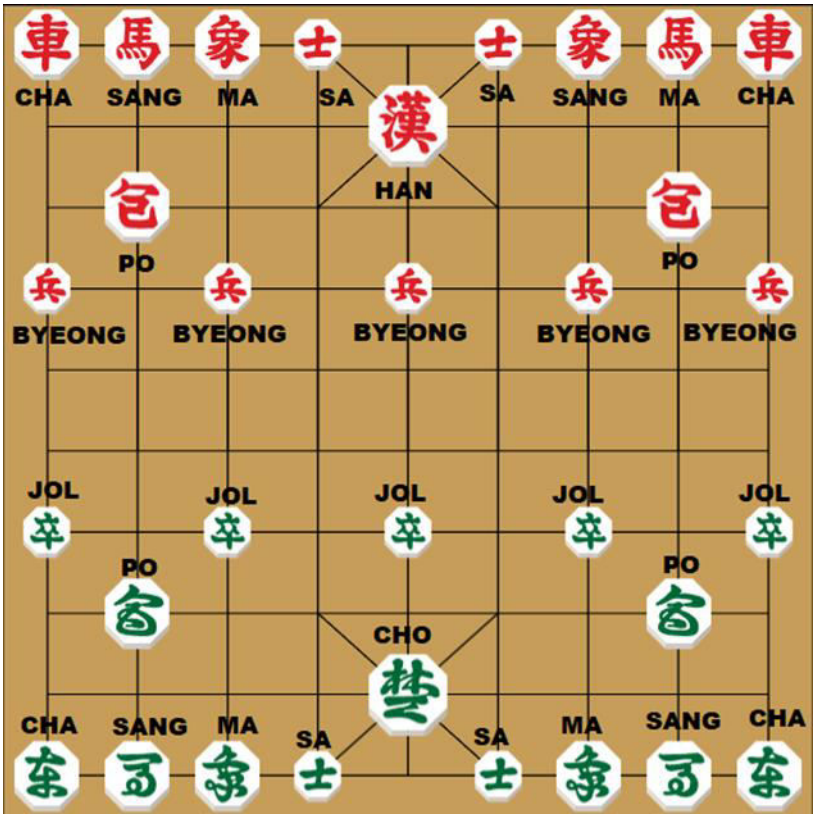
PEZZI

I pezzi classici hanno una forma ottagonale e di solito sono fatti in legno, ma oggi li possiamo trovare fatti in plastica o un altro materiale.

I colori utilizzati per i pezzi sono rosso e verde o rosso e azzurro, poi hanno dei caratteri cine-si, così quelli rossi sono fatti con una scrittura normale chiamata Han e quelli verdi o azzurri in scrittura semi-corsiva o corrente chiamata Cho o Chu.

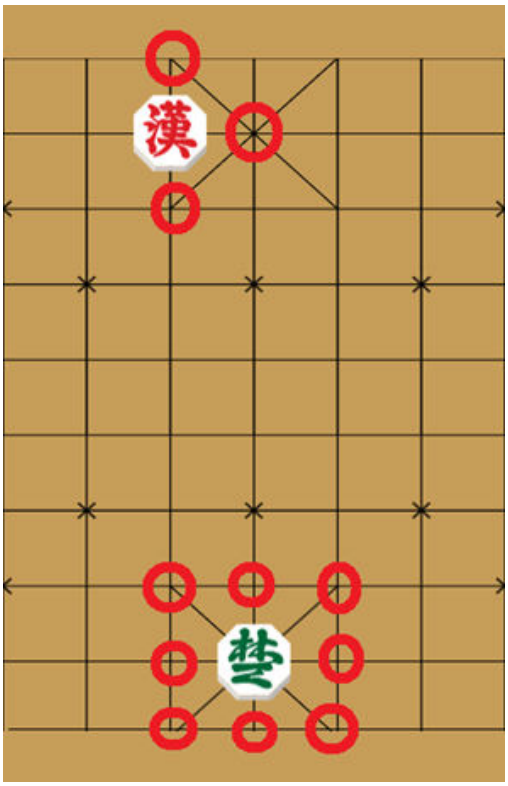
Ogni giocatore ha un totale di 16 pezzi: 5 sol-dati, 2 elefanti, 2 cavalli, 2 carri, 2 cannoni, 2 consiglieri e un generale.

Nella seguente immagine, vedremo la posizione di ogni pezzo nella scacchiera.



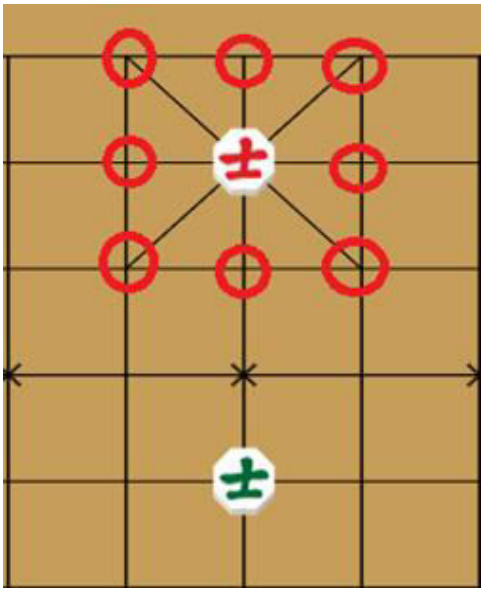
MOVIMENTI

-GENERALE: I generali sono chiamati JANGGUN nella lingua coreana, così il rosso si chiama HAN 한 e quello azzurro si chiama Cho o Chu 초 ma in Corea del Nord, il genera-le rosso si chiama JANG che significa generale e quello azzurro GWAN che significa ministro. Così il generale si muove dentro il palazzo ma di una intersezione o in diagonale.

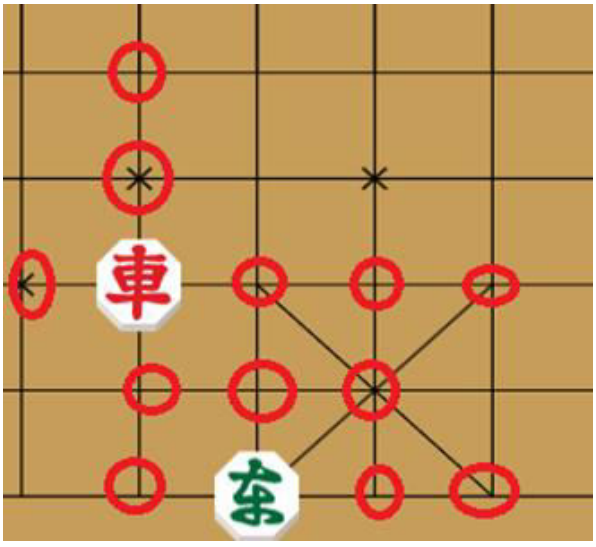


Un'ulteriore restrizione al movimento del Generale è che normalmente dovrebbe evitare di affrontare il Generale avversario lungo la stessa colonna senza nulla in mezzo.

-GUARDIE: Le guardie sono chiamati sa 사 nella lingua coreana, possono essere chiamati anche consiglieri. Le guardie iniziano a sinistra e a destra del generale in prima fila, si muovono come il generale, un passo per turno lungo le linee segnate nel palazzo. Le guardie sono uno dei pezzi più deboli perché non possono lasciare il palazzo.



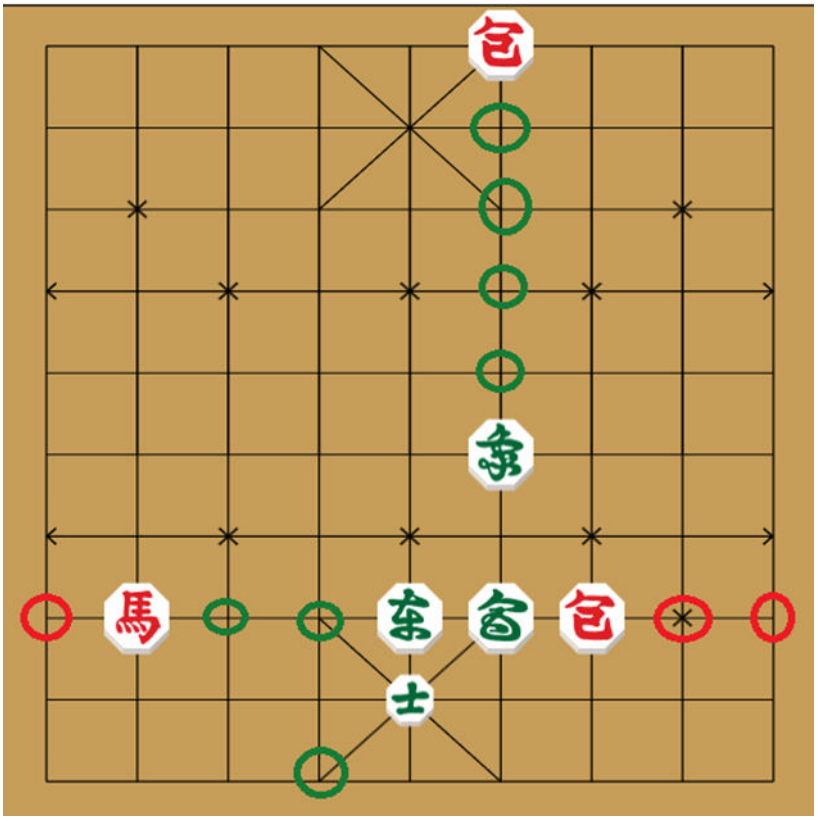
-CARRI: Sono chiamati cha 차 nella lingua coreana o torre negli scacchi occidentali. Il car-ro si muove e cattura in linea retta sia orizzontalmente che verticalmente; inoltre, il carro può muoversi lungo le linee diagonali all'interno di entrambi i palazzi, ma solo in linea retta, ma se si trova dentro il palazzo, allora il carro si può muove in diagonale ma sempre in linea retta.



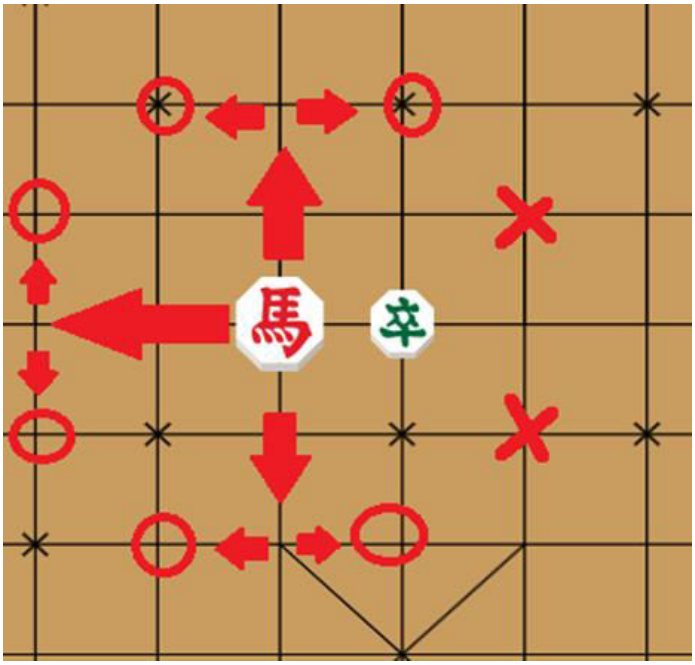
-CANNONI: Sono chiamati po 포 nella lingua coreana; ogni giocatore ha due cannoni. Questo pezzo si muove come un carro, tranne per il fatto che deve saltare sopra un singolo pezzo intermedio tranne un altro cannone.

Per catturare un pezzo, deve esserci esattamente un pezzo (amico o meno) tra il cannone e il pezzo da catturare, tra l'altro può muoversi o catturare in diagonale lungo le linee diagonali di entrambi i palazzi, a patto che ci sia un pezzo in mezzo al centro.

Nello schema seguente, il cannone verde può spostarsi sui cerchi verdi ma non su quelli ros-si; può anche catturare il cavallo rosso, ma non può catturare (né essere catturato da) il cannone rosso nell'altro palazzo; né meno il cannone rosso destro può catturare il carro verde.



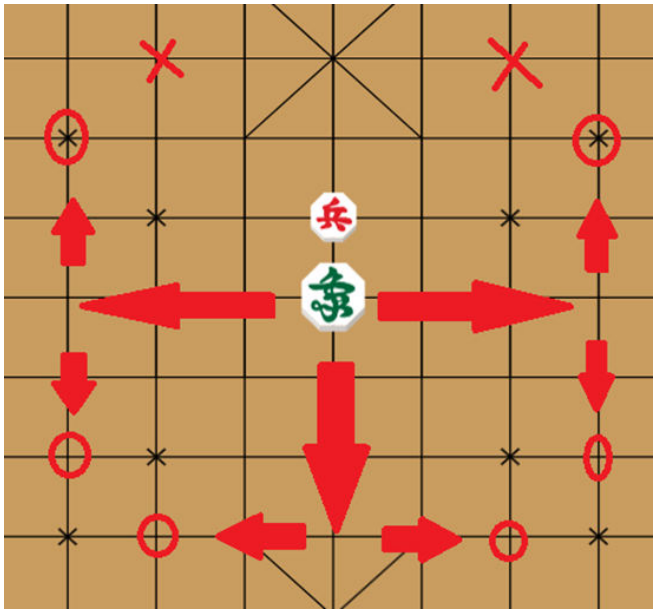
-CAVALLO: Chiamato ma 마 nella lingua coreana, questo pezzo si muove uguale al cavallo dello Xiangqi. Il cavallo muove un passo in senso ortogonale e poi un passo in diagonale verso l'esterno, senza saltare. Se c'è un pezzo nel suo primo passo, allora non può muoversi in quella direzione.



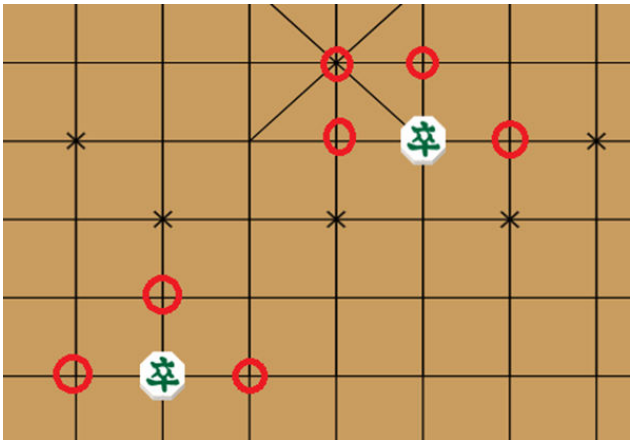
-ELEFANTE: Chiamato sang 상 nella lingua coreana, questo pezzo si muove come il Caval-lo, tranne per il fatto che percorre tre spazi invece di solo due. Come il cavallo, anche il movimento dell'elefante viene bloccato da eventuali pezzi intermedi.

A differenza dell'Elefante di Xiangqi, è libero di spostarsi dall'altra parte della scacchiera, la quale non ha il fiume e quindi non segue le re-gole riguardanti il fiume.

Un'altra differenza rispetto al pezzo dello Xiangqi è che l'Elefante coreano può potenzialmente raggiungere qualsiasi spazio della scacchiera attraverso una serie di mosse.



-SOLDATO:Chiamato byeong 병 nella lin-gua coreana per quello rosso, nel caso di quello verde o azzurro, si chiamerà jol (pedone per l'occidente), questo pezzo fa la stessa mossa che fa il pedone Xiangqi quando attraversa il fiume, ma in questo gioco non esiste un fiume e i pedoni hanno sempre il potere di muoversi lateralmente, tra l'altro non fa la promozione che fa il pedone dello Xiangqi.



CAPITOLO 5

SHOGI

ETIMOLOGIA DEI KANJI

La parola è scritta in giapponese con due caratteri (kanji): **将** (Shō): Significa Generale (o comandante, leader). **棋** (Gi o Ki): Significa gioco da tavolo (in particolare un gioco simile agli scacchi o al Go). Mettendo insieme i due caratteri, il significato letterale di Shōgi è "Gioco dei Generali" o "Gioco degli Ufficiali Militari".

Il nome riflette la composizione dei pezzi del gioco, molti dei quali rappresentano gradi militari, da cui deriva anche il soprannome di "scacchi giapponesi".

La menzione più antica dello Shogi è il KIRINSHO, un testo che data dal 1027 e che spiega solo la calligrafia e i caratteri sui pezzi. Nel 1058, nel tempio KOFUKU – JI, sono stati trovati i pezzi più antichi dello shogi, i quali avevano quasi la stessa forma di quelli che sono utilizzati

oggi, fatti in legno e la scrittura in cinese. Grazie lo shogunato dei TOKUGAWA, è stata fondata la prima accademia ufficiale per lo shogi e il go, i responsabili di questa accademia sono stati monaci scintoisti e buddhisti, come primo rettore c'era il monaco buddhista HONINBO SANSA e la prima partita registrata aveva come giocatori HONINBO SANSA contro OHASHI SOKEI.

Il posto dello Shogi nella cultura giapponese fu cementato nella prima parte del periodo Edo nel 1612 quando il shogunato Tokugawa lo riconosce come una delle arti.

Col tempo lo shogi è diventato un gioco per tutti, senza fare differenza fra livelli sociali, ma dopo anni si riesce ad aprire L'ASSOCCIAZIONE GIAPPONESE DI SHOGI, la quale è stata creata nel 1924 e ristabilita nel 1946, come sede centrale c'era Tokyo.

SCACCHIERA (SHOGIBAN)

Il normale tavoliere dello Shogi e composto da 9 caselle (9 x 9), fatto in legno, a fianco possiamo trovare 2 piccoli tavolini chiamati komadai, che servono per mettere i pezzi vinti e da utilizzare ancora nella partita.

La parola è composta da due parti principali:

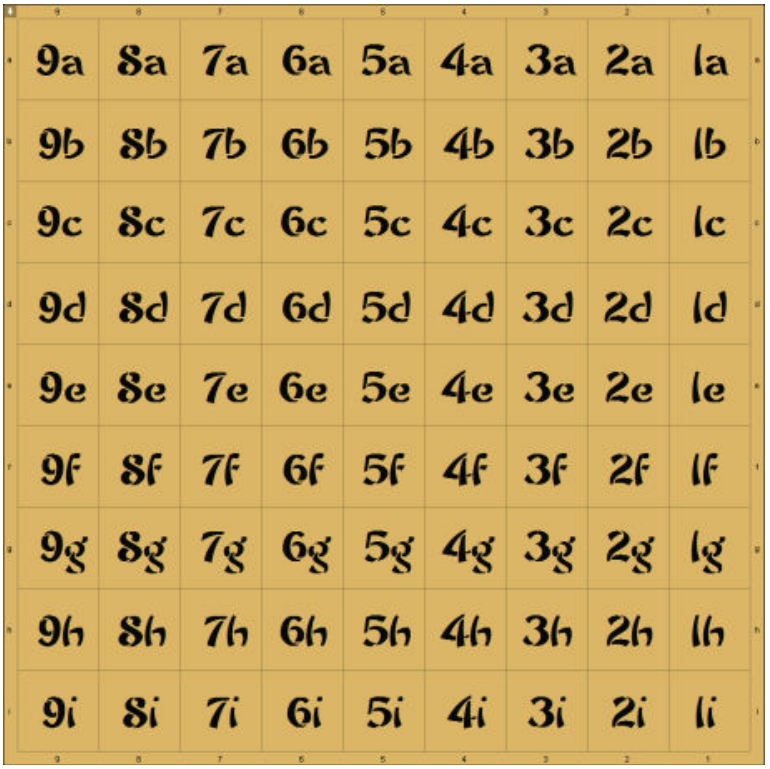
Shogi (将棋): Il nome del gioco, che significa "Il gioco dei generali".

Sho (将): Generale / Comandante.

Gi (棋): Gioco da tavolo / Gioco di strategia.

Ban (盤): Significa "tavola", "piatto" o "superficie piana". È il suffisso utilizzato in giapponese per indicare la superficie su cui si gioca (lo troviamo anche in Goban per il Go).

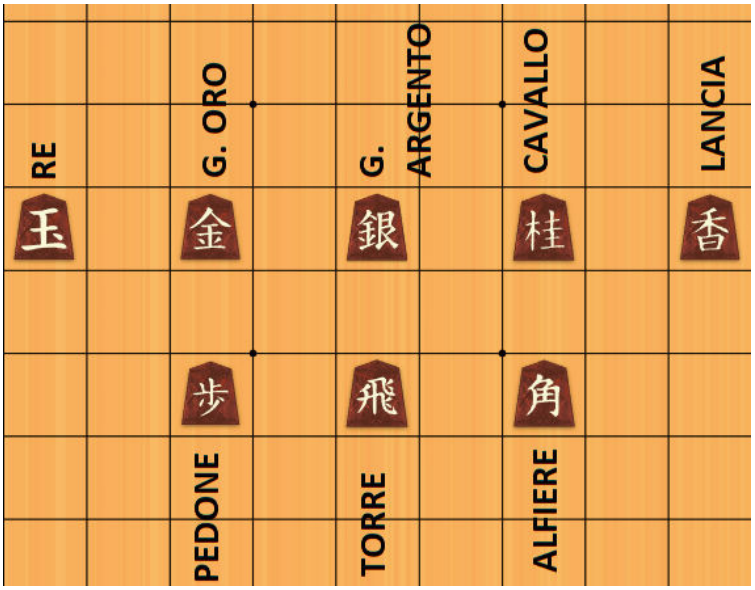
Per quanto riguarda le caselle, queste sono un po' rettangolari, come avevamo detto prima sono di 9 x 9, ma ci sono varianti di 7 x 7 e 25 x 25, ma la più utilizzata è quella di 9 x 9; ogni casella si può identificare tramite le coordinate come si può vedere nella seguente immagine:



PEZZI

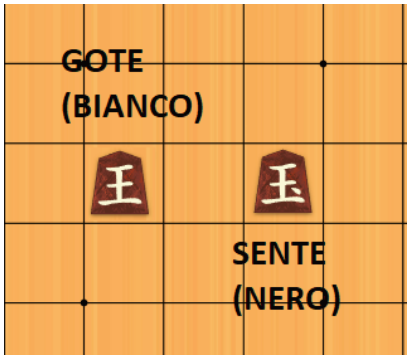
I pezzi o koma sono fatti in legno, hanno una forma di un poligono a cinque lati allungato, la loro punta sempre guarderà verso l'avversario, il nome di ogni pezzo è composto da 2 ideogrammi su una faccia, ma nella faccia opposta quasi tutti i pezzi promossi hanno solo una; a volte queste hanno lo stesso colore (nero) altre due colori (nero e rosso). I pezzi possono avere uno o due caratteri scritti.

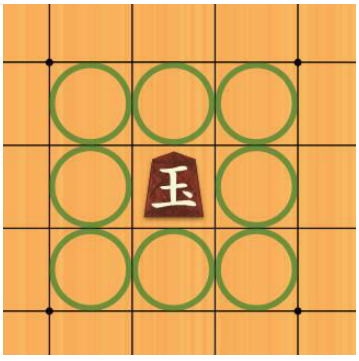
Ogni giocatore possiede 20 pezzi che sono: 1 Re, 1 Torre, 1Alfiere, 2 Generali Oro, 2 Generali Argento, 2 Cavalli, 2 Lance e 9 Pedoni:



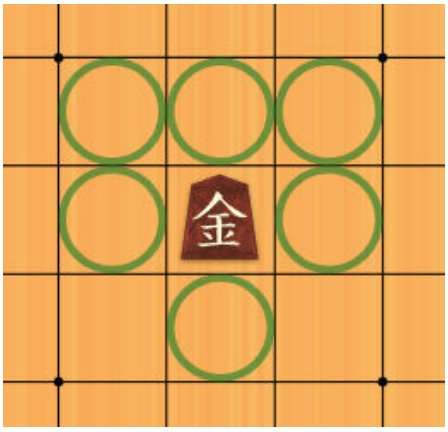
MOVIMENTI

-IL RE: ci sono due Re, quello bianco e quello nero, si possono differenziare già che quello nero ha una sorta di virgoletta a fianco (come si vede nella immagine), quello a destra è il Re nero o primo giocatore e si chiama GYOKU (Generale di giada) e quello bianco a sinistra o secondo giocatore, si chiama O – SHO (Generale reale). Come possiamo vedere questo ha gli stessi movimenti del Re degli scacchi classici.

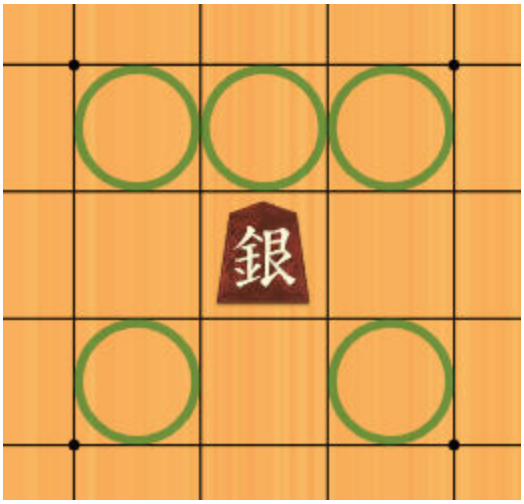




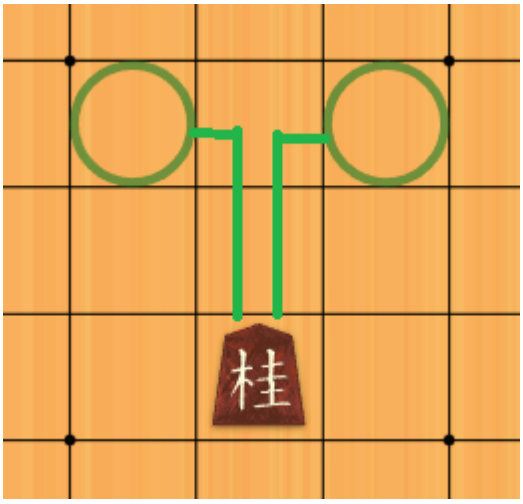
-GENERALE ORO: Il suo nome è KIN – SHO, come possiamo vedere, questo si muove uno spazio sopra, giù, di lato, ma non in diagonale sotto.



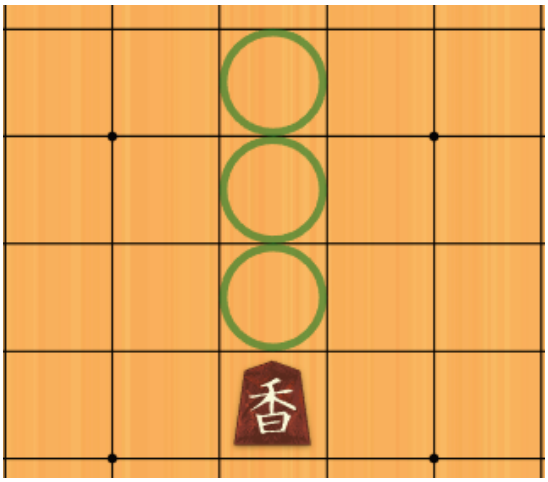
-GENERALE ARGENTO: Suo nome è GIN – SHO, il quale si muove verso sopra e in diagonale verso giù.



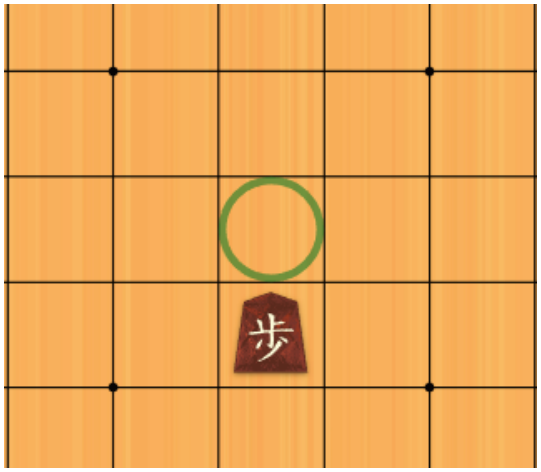
-CAVALLO: Il suo nome è KEI – MA (cavallo di katsura), si muove quasi come quello nello scacco normale, lui può saltare altri pezzi situati nel suo percorso ma solo avanti.



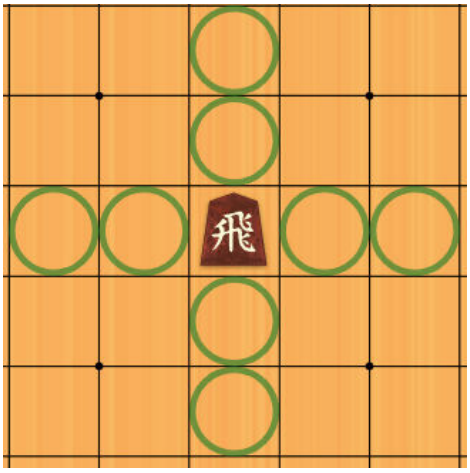
-LANCIA: Il suo nome è KYOSHA (carro d'incenso), questo pezzo solo si muove avanti e senza limite di caselle.



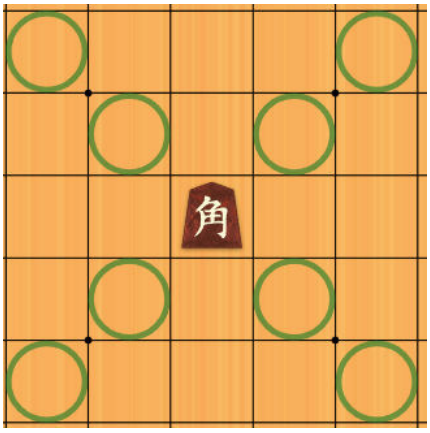
-PEDONE: Il suo nome è FU – HEI (soldato di fanteria), si muove solo una casella avanti e mangerà solo una casella avanti.



-TORRE: Il suo nome è HISHA (carro volante), questo pezzo ha gli stessi movimenti della torre negli scacchi classici.



-ALFIERE: Il suo nome è KAKU o KAKUGYO (linea ad angolo), il quale ha gli stessi movimenti dell'alfiere che negli scacchi normali.



PROMOZIONE

La promozione accade quando un pezzo arriva nel campo nemico, di solito quando un pezzo è promosso, la scritta è di colore rosso e questo dipende dal set che abbiamo.

In giapponese, l'atto di promuovere un pezzo si chiama Nari (**成り**). Quando un pezzo viene promosso, si dice che è diventato Narigoma (**成駒** - "pezzo promosso").

ZONA DI PROMOZIONE

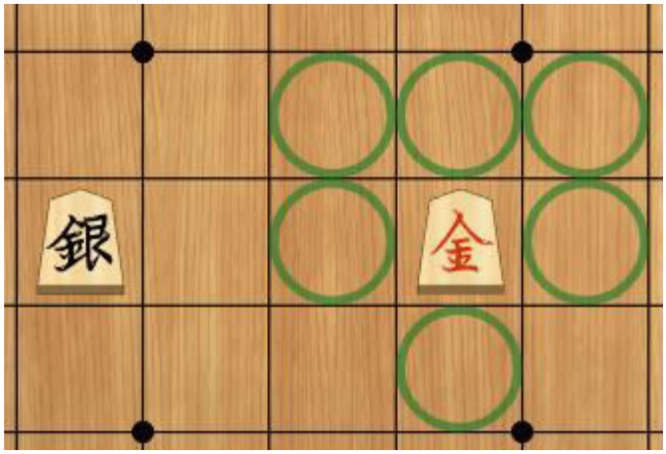
La zona di promozione nello Shogi viene chiamata Jin (**陣**), che letteralmente significa "accampamento" o "formazione". Nello specifico, si parla di Tekijin (**敵陣**), ovvero l'"accampamento nemico".

La zona di promozione di ogni giocatore sarebbe il lato contrario al suo, questa zona inizia dove si trovano i pedoni fino la fine del shogiban.

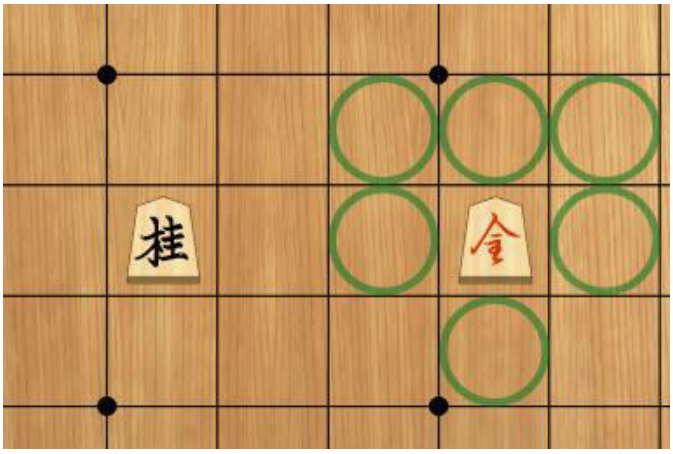
I soli pezzi a non essere promozionati sono il Re e il Generale Oro, tutti gli altri si.

Adesso vediamo come sono promossi e come sono chiamati dopo la promozione:

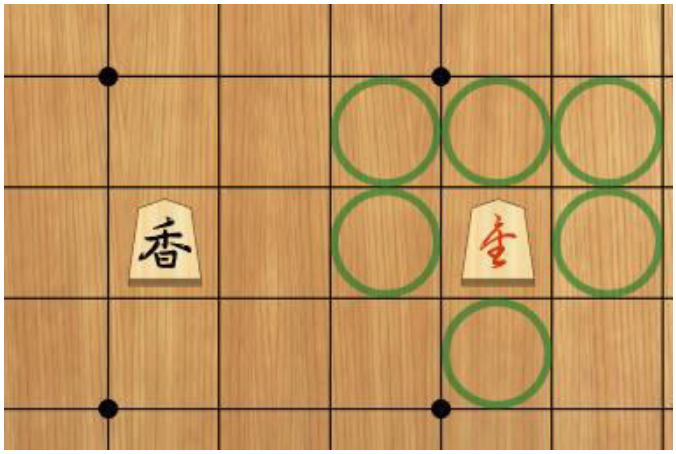
-GENERALE ARGENTO: Una volta promosso si chiamerà NARI-GIN, dopo la promozione fa gli stessi movimenti di quello d'oro.



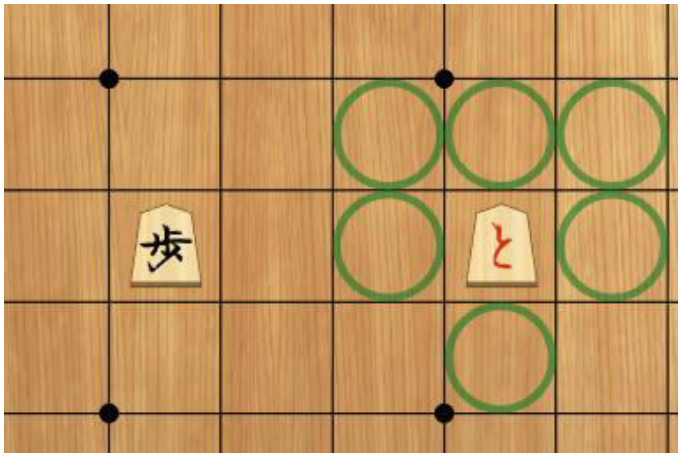
-CAVALLO: Dopo la promozione si chiamerà NARIKEI, il quale fa gli stessi movimenti dal Generale Oro.



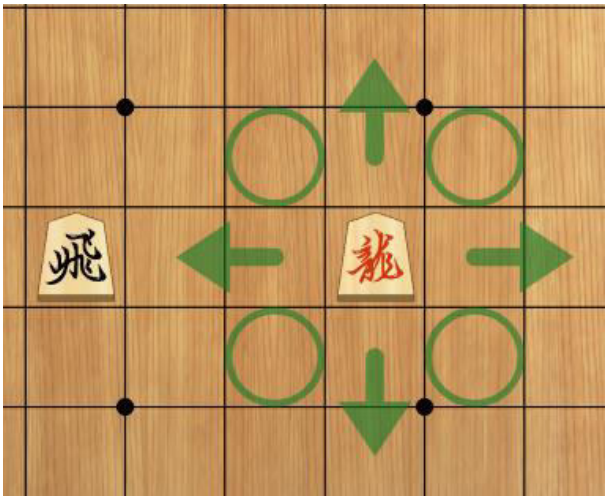
-LANCIA: Dopo la promozione si chiamerà NARIKYO, il quale fa gli stessi movimenti dal Generale Oro.



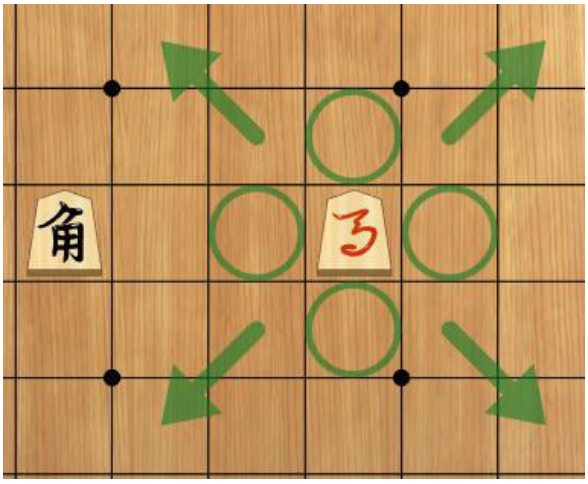
-PEDONE: Dopo la promozione si chiamerà TOKIN, il quale fa gli stessi movimenti dal Generale Oro.



-TORRE: Dopo la promozione si chiamerà RYU, la quale continuerà a muoversi uguale e in più può muoversi una casella in diagonale sopra e sotto, destra e sinistra.



-ALFIERE: Dopo la promozione si chiamerà RYUMA, il quale continuerà a muoversi come prima e in più una casella sopra e sotto, destra e sinistra.



Dopo che ogni pezzo è promosso, questo non può ritornare come prima nella mossa seguente, nel caso che un pezzo promosso sia presso dall'altro giocatore e questo vuole fare rientrare quel pezzo, questo ritornerà nella sua posizione iniziale e non può rientrare promosso. Ogni promozione è facoltativa, ogni giocatore può decidere di promuovere suoi pezzi o no.

LA CATTURA

La cattura si dà quando si prende un pezzo dell'altro giocatore, ogni pezzo catturato è rimosso e sarà piazzato vicino all'angolo destro di ogni giocatore, per questo motivo di solito nelle partite di Shogi possiamo vedere i pezzi che sono stati catturati in quel piccolo tavolino a fianco (komadai). I pezzi catturati sono chiamati PEZZI IN MANO e diventano la riserva di ogni giocatore e possono essere riutilizzati dopo.

PEZZI PARACADUTATI

Sono quelli pezzi che avviamo presso da l'altro giocatore è che rientrano in gioco, possiamo chiamarli pezzi di riserva anche. Questa è una caratteristica che non si trova negli scacchi classici, molti dicono che sia questo a dare più emozione al gioco. In italiano viene comunemente chiamato paracadutaggio.

- Il nome giapponese corretto: La mossa di reintrodurre un pezzo catturato in gioco si chiama **打ち歩** (Uchi-fu) se si tratta di un Pedone, ma il termine più generale è **打ち駒** (Uchi-koma).
- **打ち** (Uchi): Significa "giocare", "colpire", "battere" (nel senso di piazzare un pezzo).
- **駒** (Koma): Significa "pezzo del gioco" (la pedina).

Quindi, Uchi-koma significa letteralmente "piazzare il pezzo catturato sulla scacchiera".

Pezzi in Mano: I pezzi catturati e tenuti in riserva sono chiamati **持ち駒** (Mochi-koma), che significa letteralmente "pezzi tenuti in mano".

Ci sono certe regole per questi pezzi:

-Quando un pezzo rientra in gioco, non si può mettere in una casella dove non si può fare movimenti legali.

-I pedoni non si possono mettere dove ci sia un altro pedone.

-I pezzi che rientrano nella zona di promozione, non possono essere promossi subito, devono aspettare muoversi dopo il rientro.

-Il pedone che rientra non si può mettere davanti il re e né meno fare uno scacco matto subito.

-Il pedone non può fare il suo rientro nelle ultime caselle del giocatore contrario.

-Il cavallo non può fare il suo rientro nelle ultime due caselle del giocatore contrario.

-La lancia non può fare rientro nella ultima casella, come fa il pedone.

No scacco
matto

Queste mosse
sono ilegali

Per quanto riguarda lo Shogi, ci sono altri argomenti, molto più estensi, come le aperture, handicap, castelli che sono sistemi di difesa e attacco, ecc. Per questo motivo vi invito a visitare il sito della Federazione Italiana di Shogi – FIS (C.F 94040640180), la quale è l'unica entità iscritta e riconosciuta legalmente in Italia.

https://www.federazioneitalianadishogi.it/

Di seguirla nelle sue reti sociali

Gruppo Telegram https://t.me/shogiitalia1

Gruppo Facebook https://www.facebook.com/groups/federazioneitalianadishogi

Pagina Facebook https://www.facebook.com/profile.php?id=61581304828051

Youtube https://www.youtube.com/@federazioneitalianadishogi

X (Twitter) https://x.com/club_shogi

Instagram https://www.instagram.com/federazioneitalianadishogi/

Threads https://www.threads.com/@federazioneitalianadishogi

Ecco una lista delle cose che ha fatto la FIS da quando ha iniziato a lavorare, delle cose che nessuno ha mai fatto in anni.

- La Federazione è l'unica entità iscritta e riconosciuta legalmente in Italia
- Creazione dell'unico sito internet, completo e aggiornato per imparare lo Shogi, per tutti i livelli.
- Creazione dell'unico canale di YouTube molto completo e con piccoli video corsi per chi desidera imparare da solo.
- Pubblicazione dell'unico libro di Shogi in italiano (un libro generale, per principianti e bambini). L'ambasciata giapponese in Italia e la Nihon Shogi Renmei (Federazione giapponese di shogi), hanno riconosciuto i nostri libri come eccellenti.
- Riconoscimenti dal governo giapponese e dalla Nihon Shogi Renmei (Federazione giapponese di shogi) per il nostro lavoro, nessuno in Italia ha mai ricevuto questo riconoscimento.
- La Federazione è la prima a fare delle interviste a molti giocatori di Shogi: Professionisti e amatoriali giapponesi.
- Creazione della classifica nazionale dei giocatori di Shogi in Italia.
- Creazione dell'Accademia digitale di Shogi, gratuita.
- Partecipazione al Casale Comics & Games
- Dal 2018 fino al 2021 siamo stati sponsor del WSL - WORLD SHOGI LEAGUE (Campionato mondiale di Shogi per internet) e tra l'altro avevamo una squadra nel campionato.
- Abbiamo lavorato per aggiungere la lingua italiana nel sito ufficiale 81dojo (sito internet per giocare Shogi in tutto il mondo), grazie a noi i proprietari di 81dojo, hanno aggiunto la lingua italiana e così, coloro che non parlano inglese o giapponese, possono giocare e utilizzare il sito.
- Creazione dell'unica rivista digitale di Shogi in italiano, gratuita.
- Pubblicazione di libri digitali e gratuiti di Shogi in francese e spagnolo (primo libro di Shogi pubblicato in questa lingua).

Chi desidera, può iscriversi nella FIS o creare un gruppo di Shogi (dal vivo o virtuale), iscrivere il gruppo nella FIS, solo così aiuterà a far crescere la comunità shogistica italiana.

CONCLUSIONI

Non si può dire che esista una variante migliore o superiore di un'altra, sia per queste quattro varianti asiatiche come per gli scacchi occidentali.

Non si può dire delle cose come: Gli asiatici hanno copiato i nostri scacchi e li hanno modificati, perché questo non è vero, solo chi non conosci la storia e origini degli scacchi, può dire una stupidaggine come questa.

Ogni variante ha il suo fascino, ma saranno le persone a decidere quale variante giocare di più o di meno.

Vorrei fare un invito a chi desidera conoscere di più queste varianti asiatiche, di iscriversi al gruppo:

Federazione Italiana di Scacchi Asiatici – FISA

https://www.facebook.com/groups/570238231564662

Qui cercheremo di promuovere di più questi giochi e grazie al vostro aiuto.

Se sei un appassionato di scacchi, sai
bene che la strategia è un linguaggio
universale, ma cambiare scacchiera significa
imparare nuovi dialetti affascinanti.
Esplorare varianti come il Janggi,
lo Xiangqi, il Makruk e lo Shogi non è
solo un modo per variare il gioco, ma un
esercizio mentale che espande radicalmente
la tua visione tattica e la tua
capacità di adattamento.